

The best in entertainment software.™

In Action

4th & Inches ● Fast Break ● Grand Prix Circuit

Anleitung für den Commodore 64/128 Disk, IBM PC und Tandy, und Amiga



4TH & INCHES

Begrüßungszeremonie

Willkommen zur Welt des American Pro Football, so wie er in Wirklichkeit gespielt wird. Elf gegen elf, volle Offensive gegen volle Defensive. Sie sind der Coach – Sie bestimmen die Taktik. Und Sie sind der Spieler – Quarterback, Running Back, Receiver, Middle Linebacker, Defensive Back. Ja, das ist ehrliche, harte Football-Action. Also, ganz locker jetzt. Und dann hochbooten – ins Big Game, das Spiel der Spiele.

Kopf oder Wappen?

1. Schließen Sie Ihren Joystick an (wenn Sie einen benutzen wollen).
2. a) **IBM:** Legen Sie DOS 2.0 (oder höher) in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer ein. **Tandy:** Legen Sie die System-DOS-Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer ein.

   b) Wenn das Prompt A> erscheint, nehmen Sie die DOS-Diskette aus Laufwerk A heraus. Legen Sie stattdessen die »4th & Inches«-Diskette ein.

   c) Tippen Sie 4TH und drücken Sie ENTER. Die Spielversion, die sich für Ihren Grafikadapter am besten eignet, wird automatisch geladen. Die unterstützten Adapter sind:

   - EGA 16farbig
   - CGA oder Tandy 4farbig
   - Hercules MGA
   - Tandy 16farbig
3. a) **C64/128:** Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Etikett muß dabei nach oben weisen.

   b) Tippen Sie LOAD"*",8,1 und drücken Sie RETURN.
4. a) **Amiga:** Führen Sie einen Kickstart mit Kickstart-Version 1,2 durch (falls zutreffend). Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein. Schalten Sie den Computer ein.

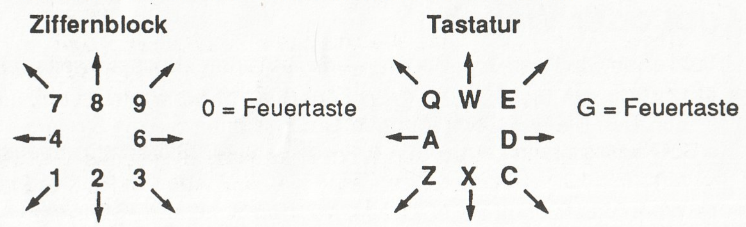
b) Wenn Sie eine EGA-Karte oder einen Tandy-Farbcomputer haben, möchten Sie u. U. vielleicht die 4farbige CGA-Version betreiben. Hierzu tippen Sie 4th<Leerzeichen>/CGA

5. Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, bis Sie mit dem Spielen fertigsind, damit Sie das gegenwärtige Spiel nicht verlieren können.

Steuerung für IBM/Tandy

- Zum Neustarten des Spiels drücken Sie F10. Zum Ausschalten der Toneffekte drücken Sie F9.
- Beim Ein-Spieler-Betrieb benutzen Sie entweder den Ziffernblock oder die Tastatur. Beim 2-Spieler-Betrieb steuert der Ziffernblock das ALL-PRO-Team und die Tastatur die CHAMPS.

Dies sind die Tastatur- und Ziffernblocksteuertasten:



- Wenn Sie während des Spiels eine Formation wählen, lösen sich die Spieler aus ihrer Besprechungsgruppierung (dem sog. Huddle) und gehen zur Scrimmage-Linie (Gedränge-Linie). Wenn Sie es lieber hätten, daß sie sich sofort aufstellen, drücken Sie F8, während Sie noch im Spieloptionsmenü sind.

Beim C64 und dem Amiga gelten die üblichen Joystickmanöver.

Die Spieloptionen

Nach dem Laden gehen Sie anhand des Joysticks oder der Tastatur durch die Spieloptionen und nehmen Ihre Selektionen vor. Es gibt die folgenden Optionen:

- Zwei Spieler: die ALL-PROS gegen die CHAMPS
- Ein Spieler: die ALL-PROS (Computer) gegen die CHAMPS oder die CHAMPS (Computer) gegen die ALL-PROS

Heben Sie durch Bewegung des Joysticks die ALL-PROS/CHAMPS-Option hervor. Dann treffen Sie Ihre Wahl durch Druck der Feuertaste.

Um festzulegen, wie lange jedes Spielviertel dauert, bewegen Sie den Joystick nach vorne (oben), so daß die Option »Minutes per Quarter« erscheint. Bedienen Sie sich der Feuertaste, um durch die Optionen zu gehen und Ihre Wahl zu treffen: 5, 10 oder 15 Minuten.

Wenn Sie einen Joystick verwenden, bewegen Sie den Joystick nach hinten (unten), um das/die Team(s) hervorzuheben, das/die Sie steuern. Zum Durchgehen der Eingabegeräte-Optionen drücken Sie die Feuertaste.

Wenn Sie alle Ihre Selektionen vorgenommen haben, drücken Sie die LEERTASTE zum Starten des Spiels.

Kickoff und Spielablauf

Die Spielanzeige: In vier Bereiche unterteilt – das Spielfeld, den Offensivspielselektionskasten, den Defensivspielselektionskasten und einen Kasten mit den Anzeigen über die verbleibende Spielzeit und die Anzahl Yards bis zu einem Punktgewinn (Score).

Die Scrimmage-Linie: Erscheint in der Mitte Ihres Blickfeldes, und es sind ungefähr 10 Yards in beiden Richtungen sichtbar. Ein Pfeil an der Unterseite des Spielfelds markiert die Yard-Linie für das erste Down.

Taktikwahl: Der Offensiv- und der Defensivspielselektionskasten sind durch eine Reihe von Pfeilen voneinander getrennt, die den Joystickpositionen entsprechen. Um eine Wahl vorzunehmen, bringen Sie den Joystick in die angezeigte Position und drücken den Feuerknopf. Die Selektionen werden beim 1-Spieler-Betrieb hervorgehoben, aber nicht beim 2-Spieler-Betrieb – auf diese Weise kann Ihr Gegenspieler nicht sehen, was Sie selektiert haben.

Selektionskästen: Bei den meisten Plays sind drei aufeinanderfolgende Aktionen erforderlich, nämlich Wahl einer Teamformation, Wahl des Plays (der Spieltaktik) und dann Wahl der Position, die Sie einnehmen wollen. Aber nur eine Aktion ist erforderlich für Kickoffs und Extra-Punkte. Eine genaue Liste der möglichen Selektionen sowie eine Beschreibung der Positionen und Plays finden Sie in den Absätzen »Die Plays« und »Das Taktikbuch«.

Das Snap (der Anfangspaß): Die Spieler stellen sich nach Wahl von Offensive und Defensive an der Scrimmage-Linie auf. Nach der Selektion von Play und Position geht die Action dann automatisch los. Nach ein paar Sekunden fängt auf jeder Seite ein Spieler an zu blinken. Dies sind die Spieler, die Sie steuern.

Falls Sie sich für einen Paß entschieden haben, wirft der Quarterback den Ball, wenn Sie den Feuerknopf drücken. Nach dem Wurf »zoomt« die Anzeige auf den Receiver (den Empfänger) ein. Wenn er den Ball fängt, blinkt er, und Sie können seinen Lauf steuern.

Defensive: Sie steuern auch den blinkenden Verteidiger. Wenn ein Zoomvorgang die Action an einen anderen Ort verlegt, kann es sein, daß Sie automatisch einen anderen Spieler steuern.

Kicks: Um den Ball aus der Hand zu kicken (das nennt man einen »Punt«), drücken Sie die Feuertaste, nachdem der Spieler den Ball empfangen und zu blinken begonnen hat. Um einen Kickoff auszuführen oder Feldtore und Extrapunkte zu kicken, müssen Sie die Feuertaste drücken, wenn der Kicker sich dem den Ball haltenden Spieler nähert. Timing ist hier alles – und Übung macht den Meister!

Timeouts

Wenn Sie einen Timeout (eine Auszeit) haben wollen (Sie haben drei Timeouts pro Spielhälfte), drücken Sie die LEERTASTE, um zur Coachanzeige zu kommen. Dann bewegen Sie den Joystick hoch, bis die Zeile TIMEOUT hervorgehoben ist, und drücken die Feuertaste.

Penalties

Da es bei 4th & Inches keine Schiedsrichter gibt, gibt es auch keine Penalties (Strafen für Regelverstöße). Aber es gibt doch einige Grenzen. Beim 1-Spieler-Betrieb können Sie nach Wahl einer Formation nur einmal pro Viertel zur Coachanzeige gehen. Wenn Sie es ein weiteres Mal versuchen, werden Sie mit einem Abzug von 5 Yards bestraft.

Sie können aber nach Bestimmung einer Formation zur Coachanzeige gehen, wenn Sie eine Auszeit anfordern. Und Sie können natürlich so oft zur Coachanzeige gehen, wie Sie wollen, bevor Sie eine Formation selektieren.

Die Coachanzeige

Drücken Sie die LEERTASTE, wenn Sie zur Coachanzeige gehen wollen. Dort können Sie den Spielstand sehen, eine Auszeit anfordern, Spieler auswechseln und die Spielerdaten checken. Zur Rückkehr zum Spielfeld drücken Sie wieder die LEERTASTE. Daraufhin beginnt dann der Playselektionsprozeß.

Spielerwahl: Für jede Spielerposition gibt es einen »First String«- und einen »Second String«-Spieler. Der Computer selektiert am Anfang des Spiels automatisch die »First String«-Spieler. Sie können aber Second Stringers wählen: bewegen Sie den Joystick hoch oder runter, bis der Name des Spielers hervorgehoben ist, und drücken Sie die Feuertaste.

Bei manchen Plays (z.B. Double tight end) werden automatisch sowohl First als auch Second Stringers in die Mannschaft eingeführt. Spezialteams setzen sich in der Regel aus Second Stringern zusammen. Ihr First String Wingback übernimmt aber das Return bei allen Punts und Kickoffs.

Spielerdaten: Am unteren Bildschirmrand werden Daten für jeden hervorgehobenen Spieler angezeigt, z.B. Größe, Gewicht, Spielerfahrung in Jahren sowie eine qualitative Beurteilung von Geschwindigkeit und Kraft, wie z.B. SPEED!, FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!.

SPEED! wird für die schnellsten Spieler verwendet und BIG! für die stärksten. Im allgemeinen sind die Spieler umso langsamer, je größer und stärker sie sind.

Die Plays

Die Formationen: Fünf Formationen von der folgenden Liste werden angezeigt, und eine kann für jedes Play gewählt werden:

Offensiv

Field Goal & Extra Points
Punt
Short Yardage
Double tight end
Pro set
Strongside back
Weakside back
Double wing
Spread
Shotgun with back
Shotgun without back

Defensiv

3-4 (gut gegen den Run)
4-3 (gut gegen den Paß)
Flex (ziemlich gut gegen beide)
Nickel (sehr gut gegen den Paß)
Short Yardage (sehr gut gegen den Run)

Offensivselektionen werden immer am unteren Rand der Spielfeldanzeige in dem größeren der beiden Kästen vorgenommen. Defensivwahlen werden in dem kleineren getroffen. Die Hintergrundfarbe der Kästen sagt Ihnen, welches Team angreift und welches verteidigt.

Playselektion: Offensiv

RUNNING PLAYS

Power, RT run	Power, LT run
Sweep, RT run	Sweep, LT run
Draw, Run	QB Sneak
Pitchout, RT run	Pitchout, LT run
Offtackle, RT run	Offtackle, LT run

KICKING PLAYS

Kickoff	Onside Kick
Kick (Feldtor oder Punt)	Sideline Kick (Punt)

PASSING PLAYS

Screen, Pass	Turnaround, Pass
Quick In, Pass	Quick Out, Pass
Short Hook, Pass	Short Curl, Pass
In, Medium Pass	Out, Medium Pass
Hook, Medium Pass	Curl, Medium Pass
Post, Long Pass	Corner, Long Pass
Fly, Long Pass	Streak, Long Pass

Playselektion: Defensiv

Return (auch für Kicking Plays verwendet)

No Blitz (auch No Dog)

RT Dog

LF Dog

Mid Dog

RT Blitz

LF Blitz

HINWEIS: »Blitz« ist das Vorstürmen eines defensiven Backs wie z.B. eines Cornerbacks oder eines Safety. »Dog« ist das Vorstürmen eines Linebackers.

Positionswahl:

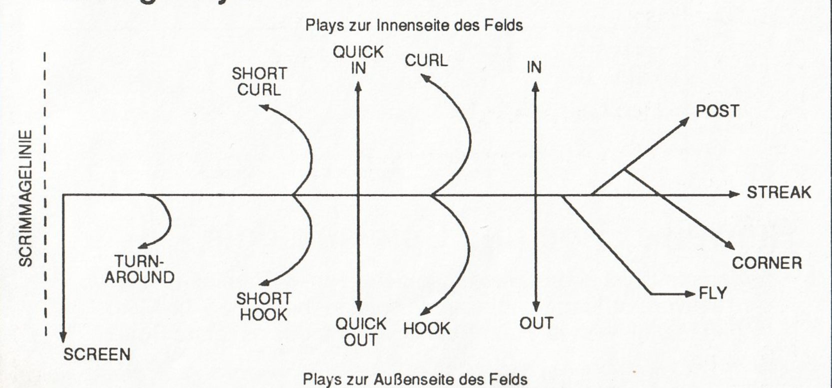
Fünf der im folgenden aufgelisteten Positionen werden angezeigt, und eine kann für jedes Play gewählt werden.

Offensiv		Defensiv
Kicker	LF tight end	RT Linebacker
Fullback	RT tight end	MD linebacker
LF fullback	LF wide receiver	LF linebacker
RT fullback	RT wide receiver	RT safety
LF halfback	LF wingback	LF safety
RT halfback	RT wingback	RT corner
		L corner

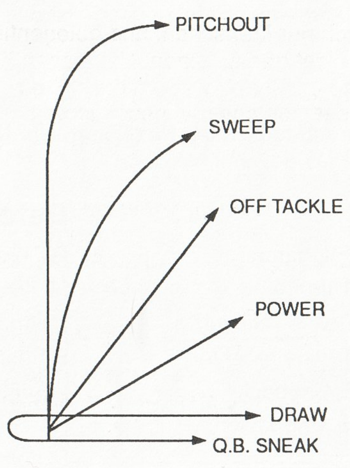
Das Taktikbuch

Der Schlüssel zum erfolgreichen Offensivspiel besteht darin, in einer gegebenen Situation das richtige Play zu wählen und dieses Play dann perfekt auszuführen. Sie sind der General auf dem Spielfeld. Wenn Sie beim Huddle ein Play bestimmen, müssen Sie darauf vertrauen können, daß jeder weiß, wohin er zu laufen und was er dort zu tun hat.

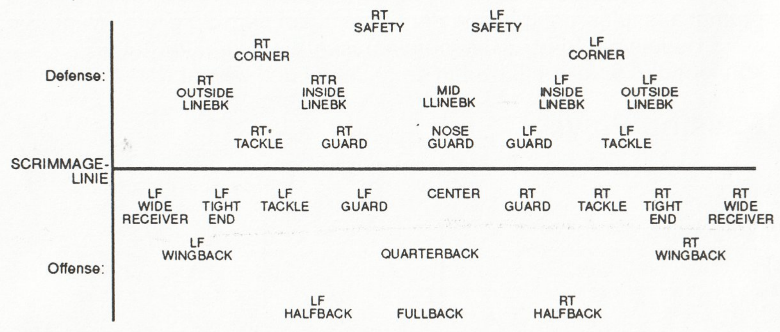
Passing Plays



Running Plays



Spielerpositionen: Die Abbildung zeigt mehr als die 11 Standardpositionen für Offensive und Defensive, aber es können natürlich immer nur 11 Spieler gleichzeitig für eine Mannschaft auf dem Spielfeld sein.



Hinweise, Tips und Spielstrategie

- Wenn ein Spiel unentschieden endet, können Sie eine unbegrenzte Anzahl von Verlängerungsvierteln spielen, bei denen die Mannschaft, die als erstes einen Punkt gewinnt, das gesamte Spiel gewinnt.

- Von Zeit zu Zeit erscheint automatisch die Coachanzeige mit dem Ergebnis des letzten Plays.
- Receiver sind auch nur Menschen, und gelegentlich werden sie ihren Paßrouten nicht genau folgen. Vergessen Sie nicht, bei Läufen in die Mitte des Felds werden die Kerle manchmal von defensiven Backs ein bißchen eingeschüchtert.
- Im allgemeinen haben lange Pässe eine geringere Erfolgschance als kürzere.
- Wenn Sie ein Paß-Play wählen, brauchen Sie nicht unbedingt einen Paß zu spielen – verzichten Sie einfach darauf, die Feuertaste zu drücken, und fangen Sie an zu rennen. Andersherum geht es jedoch nicht – wenn Sie einen Run wählen, müssen Sie auch rennen, denn die Feuertaste wird dann nicht funktionieren. Keine »Audibles« bei der Scrimmage-Linie bei einem Run.
- Wenn das Play begonnen hat, kann der Quarterback nicht hoch, runter oder aus dem angezeigten Teil des Spielfeldes herauslaufen, bis er die Scrimmage-Linie überquert hat.

FAST BREAK

Die Slammers gegen die Jammers. Zwei der besten Basketball-Teams seit der Erfindung der Lycra-Turnhose. Zwei legendäre Basketballrivalen, Meister im Fast Break, dem superschnellen Konterspielzug.

Hier geht's richtig rund: meine sechs gegen deine, drei gegen drei auf dem Spielfeld, 24 Sekunden Zeit, sechs Fouls und du fliegst raus. Ein schneller Paß vorwärts nach einem Abpraller, zwei gut getarnte Pässe, eine raffinierte Finte, ein bißchen Dribbling, und — rumms! — rein in den Korb mit Slamma-Jamma-Power! Hey, das macht Spaß! Der gute Dr. Naismith, der das Basketballspiel mit seinen Pfirsichkörben erfand, hätte seine helle Freude an diesem Spiel gehabt!

Ladeanweisungen — IBM PC/TANDY

1. Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie Ihren Computer ein.
2. Nach Abschluß des DOS-Ladevorgangs drücken Sie zweimal die **Enter**-Taste.
3. Nehmen Sie die DOS-Diskette bei Erscheinen des Prompts A> heraus und legen Sie stattdessen die Fast-Break-Programmdiskette ein, mit dem Etikett nach oben.
4. Tippen Sie **FB** und drücken Sie **Enter**. Das Spiel wird automatisch geladen.
5. Tippen Sie bei der entsprechenden Aufforderung die Nummer auf dem Bildschirm, die der Grafikkarte in Ihrem Rechner entspricht:

1	CGA und Tandy 4farbig
2	Hercules Monochrome
3	EGA 16farbig
4	Tandy 16farbig

Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint automatisch ein Spieloptionsmenü, anhand dessen Sie Ihre Spieleinstellungen vornehmen können. (Sie können jederzeit **Esc** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, geht das gegenwärtige Spiel verloren.)

Ladeanweisungen — C64/128

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 1 an. (Für 2-Spieler-Betrieb schließen Sie einen zweiten Joystick an Steckplatz 2 an.)
2. Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein.
3. Legen Sie die **Fast-Break**-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein.
4. Tippen Sie LOAD"*",8,1 und drücken Sie **RETURN**.

Nehmen Sie sich ein paar Sekunden Zeit, um sich das Titelbild und die Creditsanzeige anzusehen. Als nächstes erscheint ein Spieloptionsmenü. (Sie können jederzeit **RESTORE** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, endet das gegenwärtige Spiel automatisch.)

Ladeanweisungen — Amiga

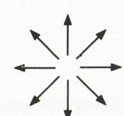
1. Schließen Sie Ihre(n) Joystick(s) an, wenn Sie einen Joystick benutzen wollen.
2. Führen Sie einen Kickstart mit Kickstart 1.2 durch (falls bei Ihrem Modell erforderlich).
3. Legen Sie die Fast-Break-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

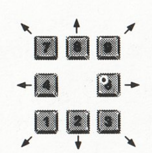
Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint automatisch ein Spieloptionsmenü, anhand dessen Sie Ihre Spieleinstellungen vornehmen können. (Sie können jederzeit **Esc** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, geht das gegenwärtige Spiel verloren.)

Steuerung

1. Sie können entweder den Joystick, den Ziffernblock oder die Haupttastatur (nur bei 2-Spieler-Betrieb) zum Betrieb von Fast Break benutzen. (Aber um diese Anleitung verdaulicher zu gestalten, beschränken wir uns hier auf Joystickanweisungen.) Ganz egal, welcher Waffe Sie sich bedienen, Sie steuern zu jedem gegebenen Zeitpunkt immer nur einen Spieler — den mit den hübschen schwarzen Schuhen. Die Steuerung dieses Spielers spielt sich wie folgt ab:

Maus und Joystick **Ziffernblock**





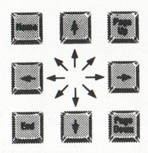
Hinweis: Wenn Sie keinen Joystick benutzen, müssen Sie F1 drücken. Wenn bezüglich Joysticks angefragt wird, sagen Sie einfach nein.

Rechte Shift-Taste = Feuertaste — PC

0 (Nulltaste) = Feuertaste — Amiga

Linke Maustaste = Feuertaste — Amiga

Tastatur (IBM PS/2 Modell 25)



Rechte Shift-Taste = Feuertaste

2. Es gibt drei Arten, ein 2-Spieler-Spiel (ohne Computergegner) zu spielen: a) Joystick gegen Joystick, b) Joystick gegen Ziffernblock oder Maus, c) Ziffernblock oder Maus gegen Tastatur.

   Um ein 2-Spieler-Spiel auf dem C64/128 zu spielen, brauchen Sie einfach nur einen zweiten Joystick in Steckplatz 2 einzustecken.
3. Um den gesteuerten Spieler zu wechseln, müssen Sie kurz die Feuertaste drücken und sie sofort wieder loslassen. Daraufhin färben sich die Schuhe eines anderen Spielers schwarz, und jetzt können Sie diesen Spieler steuern. Mit einem weiteren Druck bekommt dann der dritte Spieler die schwarzen Schuhe usw.
4. Wenn Sie den Ball mit Ihrem Spieler berühren, nimmt er ihn automatisch in die Hand. Bewegen Sie ihn, und er fängt an zu dribbeln.
5. Sie können auf dem PC die Tasten **Ctrl** und **S** gleichzeitig drücken, um die Toneffekte ein- und auszuschalten. Beim Amiga drücken Sie hierzu **F1** und **F4**.

6. Drücken Sie beim C64/128 jederzeit **RESTORE**, um zum Optionsmenü zurückzukommen.

Wählen Sie Ihr Spiel

1. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um die folgenden Untermenüs im Spieloptionsmenü hervorzuheben (zu selektieren):

   TIME — Six Minute Quarters: Bestimmen Sie, wie lange ein Spielviertel dauern soll, indem Sie die **Feuertaste** drücken, bis Sie die gewünschte Länge finden: 3, 6, 9 oder 12 Minuten.

   TEAM — Jammers vs. Slammers: Wählen Sie Ihr Lieblingsteam und Ihren Gegner durch Druck der **Feuertaste**, bis Sie mit einer der drei Optionen zufrieden sind (**-c-** gibt das Computerteam an):

   - Jammers vs. Slammers (zwei Spieler, kein Computergegner)
   - **-c-** Jammers vs. Slammers
   - Jammers vs. Slammers **-c-**

(SPACE) To Start Game: Wählen Sie einen Spielmodus, indem Sie die Feuertaste drücken, bis Sie den gewünschten Modus gefunden haben:

- (SPACE) To Start Game
- (SPACE) For Playmaker (Slammers — blau)
- (SPACE) For Playmaker (Jammers — grün)
- (SPACE) For Practice (Sie können Ihre Spieltaktik üben, ohne unter Verteidigungsdruck zu stehen.)

  Hinweis: Der Übungsmodus steht nur bei Wahl des 2-Spieler-Betriebs zur Verfügung.

2. Wenn Sie Start Game oder Practice gewählt haben, drücken Sie die Leertaste, um die Spieleranzeige zu sehen - und nach dieser Anzeige fängt dann gleich die Action an (ehrlich!).

Wählen Sie drei Spieler

Die Spieleranzeige enthält für jedes Team eine Liste von 6 Männern und ein Taktikbuch mit 15 Taktiken. Jeder Spieler ist ein erstklassiger Korbleger, aber es können pro Team immer nur drei Spieler gleichzeitig spielen. Sie müssen also Ihre Anfangsaufstellung wählen: einen Center (C), einen Guard (G) und einen Forward (F) (also Mittelspieler, Verteidiger und Stürmer). Für jede Spielerposition können Sie einen von zwei Spielern wählen. Bei der Spielerwahl gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie Ihren Joystick nach oben oder unten, um eine der Spielerpositionen hervorzuheben (C, G oder F)
2. Ein Spieler ist schon aufgeführt; Druck der **Feuertaste** läßt den anderen erscheinen.
3. Treffen Sie Ihre Wahl und lassen Sie den Namen des gewünschten Spielers stehen. Dann wählen Sie die anderen beiden Teammitglieder auf dieselbe Art.

Scouting Reports

Wie können Sie eine Entscheidung treffen, welcher der beiden Spieler in einer Position spielen soll? Eine wichtige Frage. Sie können nicht einfach irgendjemand ins Spiel schicken. Basketball ist ein *Teamsport.* Sie brauchen Spieler, deren Fähigkeiten einander ergänzen, Spieler, die gut zusammenarbeiten können.

Um Ihnen dabei zu helfen, die ideale Spielermischung für Ihr Team und Ihren taktischen Stil zu finden, haben wir für jeden Spieler sog. Scouting Reports zusammengestellt. Heben Sie einfach einen Spieler hervor, und es erscheint automatisch eine kurze Beschreibung seiner Stärken und Schwächen am unteren Rand der Spieleraufstellung. Lesen Sie sich diese Informationen gut durch. Das richtige Team zur rechten Zeit ist viel wert.

Spielerdaten

Fast Break führt automatisch Buch über alle Spielerdaten im gegenwärtigen Spiel und zeichnet sie am Ende des Scouting Reports auf:

0/0	**FG**	Anzahl erzielter Körbe/Anzahl Versuche
0	**PT**	Gesamtzahl erzielter Punkte

0	**PF**	Anzahl persönlicher Fouls (Körperkontakt mit dem Gegner in einem körperkontaktfreien Sport)
0	**ST**	Steals (dem gegnerischen Team den Ball abgenommen)
0	**TO**	Turnovers (Ball ans gegnerische Team verloren)

Wählen Sie bis zu vier Plays

Offensivplays

Sowohl die Slammers als auch die Jammers haben 15 Plays (Taktiken) in Ihrem »Playbook«, 14 vordefinierte Offensivplays (Zeichnungen befinden sich am Schluß dieser Anleitung) plus ein Play, das Sie selbst gestalten können. Sie können bis zu vier Plays am Anfang eines Spiels selektieren und Ihre Selektionen dann bei Auszeiten und in den Pausen zwischen den Spielvierteln ändern.

Natürlich brauchen Sie eigentlich gar keine Plays. Ein paar schnelle Pässe und dann ein Tomahawk-Slam reichen ja vollkommen aus. Und nichts zwingt Sie, ein gewähltes Play dann auch wirklich zu spielen: wenn sich plötzlich ein Weg zum Korb öffnet, nutzen Sie ihn aus! Aber wenn Ihnen die rohe Schönheit eines perfekt ausgeführten Pick'n'Roll Spaß macht, dann sollten Sie diese Plays in Ihr Repertoire aufnehmen:

1. Bewegen Sie Ihren Joystick nach oben oder unten, um das Wort **(Playbook)** unter der Spielerliste hervorzuheben.
2. Drücken Sie die **Feuertaste**; daraufhin erscheint anstelle der Spielerliste eine Liste der Plays. Mit Auf- oder Abwärtsbewegungen des Joysticks können Sie durch die 15 Plays durchgehen. Vier selektierte Plays sind mit einem Sternchen (*) markiert.
3. Zum Ändern einer Selektion heben Sie das Play hervor und drücken die **Feuertaste**; daraufhin verschwindet das Sternchen. Heben Sie ein anderes Play hervor, das kein Sternchen hat, und drücken Sie die **Feuertaste** — daraufhin erscheint das Sternchen wieder. Das neue Play ist jetzt selektiert.
4. Wahl von weniger als 4 Plays: Drücken Sie die **Feuertaste**, um das Sternchen bei den nicht gewünschten Plays zu entfernen.

Wenn Sie sich die Abbildungen anschauen, denken Sie über folgendes nach:

- Sie sagen Ihnen nur, wohin Ihre Spieler laufen werden; es besteht keine Garantie, daß Sie das Play dann auch tatsächlich so durchführen können. Das hängt ganz von Ihrem Können ab.
- Die Ziffern (1, 2 usw.) geben die Reihenfolge an, in der die Spieler die schwarzen Schuhe tragen und demnach Ihrer Kontrolle unterstehen.
- Punktierte Linien stehen für empfohlene Pässe (aber die Ausführung all dieser Pässe bleibt ganz Ihnen überlassen).
- Die Möglichkeit, Plays aufzurufen, ist eines der coolsten Features in diesem Spiel: weitere Hinweise hierzu finden Sie in den weiter unten folgenden Absätzen.

Defensivplays

Jedes Team kann eines von fünf vordefinierten Defensivplays wählen:

Fast Break	Ihre beiden computergesteuerten Spieler laufen in Richtung Spielfeldmitte, wenn das andere Team auf den Korb schießt. Sie verlassen sich darauf, daß Sie den Abpraller abfangen und dann mit einem Steilpaß einen schnellen Konter einleiten.
Man-2-Man (T)	T steht für Tight, also eng. Ihre zwei computergesteuerten Spieler führen eine enge Manndeckung aus.
Man-2-Man (L)	L steht für Loose, also lose. Ihre zwei computergesteuerten Spieler halten größeren Abstand von den Angreifern und lassen sie aus größerer Entfernung schießen, versuchen aber, den Drive, also den plötzlichen Lauf eines Angreifers bis hin zum Korb, zu verhindern.
Trap	Ihre beiden computergesteuerten Spieler folgen immer dem Angreifer, der im Ballbesitz ist.
Dbl Team	Double Team. Einer Ihrer computergesteuerten Spieler folgt immer dem Angreifer, der im Ballbesitz ist. Sie können dann ebenfalls zu diesem Mann hinüberlaufen und den gegnerischen Spieler zusammen mit Ihrem Mitspieler bedrängen (daher »Double Team«).

Playmaker – Entwerfen Sie Ihr eigenes Play

1. Sie sind im Spieloptionsmenü. Bewegen Sie den Joystick nach unten, um (SPACE) to Start Game hervorzuheben. Drücken Sie die **Feuertaste**, bis Sie die Playmaker-Option für Ihr Team finden.
2. Drücken Sie die **Leertaste**, um die Playmaker-Anzeige erscheinen zu lassen. Ihre Spieler laufen auf das Spielfeld und nehmen ihre Aufstellung ein. Wie Sie sehen werden, hat einer der Spieler vollkommen schwarze Schuhe an — das ist wichtig.
3. Im Play-Kasten lesen Sie: **Move Player to 1st of 4 locations.** Das bedeutet: Sie können für den Spieler mit den schwarzen Schuhen jetzt bis zu vier Positionsveränderungen während diese Plays festlegen. Wie geht das?
4. Bringen Sie unseren Schwarzfußindianer in die gewünschte Position und drücken Sie die **Feuertaste**. Tun Sie das drei weitere Male, bis die Schuhe des zweiten Spielers schwarz werden. Legen Sie seine Positionsveränderungen genauso fest.
5. Wenn die Positionsveränderungen aller drei Spieler auf diese Art festgelegt sind, drücken Sie die **Leertaste**, um zum Spieloptionsmenü zurückzukommen. Ihr Play wird automatisch als Nummer 15 im Playbook registriert.

   Hinweis: Ein Spieler muß nicht unbedingt bei jedem Play 4 Positionsveränderungen machen. Wenn er z.B. nur zwei Positionen haben soll, drücken Sie einfach nach der zweiten dreimal die **Feuertaste**. Soll er einfach stehenbleiben wo er ist? Kein Problem. Drücken Sie die Taste viermal da, wo er steht.

Das Spiel

Nach Wahl der Spieler und Plays sind Sie spielbereit. Drücken Sie die **Leertaste**, und es erscheint die Spielanzeige: Sechs Spieler, ein Ball, und eine Hälfte eines Basketballspielfelds. Wenn das Computerteam den Ball hat, bereiten Sie sich auf ein Defensivspiel vor. Wenn Sie den Ball haben, stehen die Boys hinten am Spielfeldrand beieinander und warten darauf, daß Sie was tun.

Die Spielanzeige

1. Achten Sie auf den unteren Bildschirmrand, damit Sie wissen, welches Team (und welcher Spieler) in Ballbesitz ist. Dort eingeblendet sind außerdem auch das Viertel, die in diesem Viertel verbleibende Zeit, die auf der 24-Sekunden-Uhr verbleibende Zeit und der Spielstand.
2. Es ist nur eine Spielfeldhälfte auf dem Bildschirm sichtbar: dribbeln Sie den Ball über die Mittellinie, um die zweite Spielfeldhälfte — und Ihren Korb — auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.
3. Achten Sie auf die beiden Play-Kästen am unteren Bildschirmrand — links der Kasten für die Jammers, rechts der Slammers-Kasten. Diese zeigen immer automatisch, welcher Mann den Ball hat und welcher Mann ihn deckt.

Der Einwurf (Inbound)

1. Checken Sie in Ihrem Play-Kasten, ob Ihr Team im Ballbesitz ist.
2. Lassen Sie Ihren schwarz beschuhten Spieler zum Ball gehen und diesen aufheben. Bringen Sie den Ball dann über die Endlinie unter Ihrem Korb.
3. Lassen Sie den Mann in die ungefähre Richtung eines der beiden anderen Teammitglieder schauen.
4. Drücken Sie ganz kurz die **Feuertaste**, und der Spieler führt einen perfekten Einwurf aus. Es kann losgehen.

Dribbeln

1. Wenn Sie den Ball mit Ihrem Spieler berühren, nimmt er ihn automatisch in die Hand.
2. Wenn Sie den Spieler bewegen, fängt er an zu dribbeln. Und er hört nicht auf zu dribbeln, bis er einen Paß macht, schießt oder den Ball an einen Gegner verliert.

Pässe

1. Lassen Sie den Spieler mit dem Ball in die ungefähre Richtung eines Mitspielers schauen. Drücken Sie ganz kurz die **Feuertaste**.

2. Achten Sie auf die gegnerischen Spieler — die fangen Pässe nämlich liebend gerne ab. Aber Sie können dem Gegner nicht absichtlich den Ball zuspielen.

Schießen

1. Sie können jederzeit schießen, wenn Sie den Ball in Ihrer Spielhälfte (also der mit dem gegnerischen Korb) haben.
2. Drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest.* Ihr Spieler springt hoch.
3. Wenn Sie die **Feuertaste** loslassen, macht der Spieler den Schuß auf den Korb. Wenn der Schuß den Korb *treffen* soll, müssen Sie die Feuertaste am *höchsten* Punkt des Sprungs loslassen.
4. Auf blockierte Schüsse achten. Die Gegner werden zwar nicht »Rein in die Fresse« sagen, aber denken werden Sie's.

   Wichtiger Hinweis: Wenn Sie ganz cool sind, kriegen Sie einen vollen Double-Pump-Jumper mit 360°-Drehung hin. Wie? Hey, cool sein wird einem nicht beigebracht, das muß einfach ganz natürlich kommen!

Punktgewinn

1. Treffen Sie den Korb von einem Ort innerhalb der Drei-Punkte-Linie (das ist die bogenförmige Linie rund um den Freiwurfraum), erhalten Sie zwei Punkte.
2. Wenn Sie einen Korb von einem Ort außerhalb der Drei-Punkte-Linie erzielen, erhalten Sie — haben Sie's geahnt? — drei Punkte.

Schüsse blockieren

1. Wenn ein gegnerischer Spieler für seinen Schußversuch hochsteigt, drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest.* Ihr blinkender Verteidiger springt dann ebenfalls hoch.
2. Manche Spieler springen höher als andere und können Schüsse daher besser blockieren.

Freiwürfe

1. Freiwürfe gibt es nicht.
2. Freiwürfe sind nur was für Jammerlappen.

Aufruf von Offensivplays

1. Halten Sie sich ein paar Sekunden mit dem Ball in Nähe der Mittellinie auf, oder dribbeln Sie den Ball in den Freiwurfraum und dann zurück in Richtung Mittellinie, und auf einmal kommt alles zum Stillstand. Es erscheint ein Offensiv-Play-Kasten am oberen Bildschirmrand mit der Beschriftung: **CALL OFFENSIVE PLAY**.
2. Drücken Sie die **Feuertaste**, und *halten Sie sie fest*. In Ihrem Offensiv-Play-Kasten sind jetzt vier Plays aufgelistet — z.B.:

Screen Hi L	↑
Screen Hi R	→
	•
Pick'N'Roll	←
Reverse Cut	↓

3. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, die durch den neben dem gewünschten Play angezeigten Pfeil angegeben wird. Dieses Play ist damit gewählt. Lassen Sie die **Feuertaste** jetzt wieder los. (Wenn Sie kein Play aufrufen wollen, bewegen Sie den Joystick nicht. Lassen Sie die Feuertaste einfach wieder los.)
4. Ihre Spieler bewegen sich jetzt gemäß dem gewählten Spielzug, bis Sie schießen, ein anderes Play wählen oder den Ball an die Gegner verlieren.

Aufruf von Defensivplays

1. Wenn das angreifende Team ein Play wählt, wird das Spiel unterbrochen, und es erscheint auch ein Defensiv-Play-Kasten mit der Beschriftung: **CALL DEFENSIVE PLAY**.
2. Wenn das angreifende Team sein Play gewählt hat, können Sie die **Feuertaste** drücken. *Halten Sie sie fest*. In Ihrem Defensiv-Play-Kasten erscheint jetzt eine Liste der fünf verfügbaren Defensivformationen:

Fast Break ↑

Man-2-Man →

Man-2-Man •

Trap ←

Dbl Team ↓

3. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, die durch den neben dem gewünschten Play angezeigten Pfeil angegeben wird. Dieses Play ist damit gewählt. Lassen Sie die **Feuertaste** jetzt wieder los, und Ihr Team ist verteidigungsbereit.

Abpraller

1. Bringen Sie Ihren Spieler — egal, ob Angreifer oder Verteidiger — nach einem Schuß so schnell wie möglich in Nähe des Korbs.
2. Wenn der Schuß vom Korbring abprallt, drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest*, so daß Ihr Spieler hochspringt und nach dem Ball greift.

Verteidigungstaktiken

1. Wenn Sie dem Dribbler den Ball abnehmen wollen, bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Wenn er sich Ihnen zuwendet, können Sie ihn berühren und ihm so sauber den Ball abnehmen. Aber aufpassen — wenn er sich nicht in Ihre Richtung gewandt hat, ist das ein Foul.

   Wenn Sie Pässe abfangen wollen, stellen Sie Ihren Mann zwischen den Paßgeber und dessen Mitspieler.

Persönliche Fouls

1. In diesem Spiel gibt es zwei Arten von »Personal Fouls«: **Charging** (wenn ihr angreifender Spieler einen Verteidiger über den Haufen rennt) und **Foul** (wenn Sie einen Dribbler oder Korbleger foulen).
2. Jedem Spieler sind sechs Personal Fouls erlaubt — danach geht's auf die Bank.

Platzverweis aufgrund von persönlichen Fouls

1. Bleiben Sie eng bei Ihrem Mann, aber seien Sie vorsichtig — wenn ein Spieler sechs persönliche Fouls angesammelt hat, ist er weg. Ab in den Umkleideraum. Zeit zum Duschen.
2. Wenn ein Spieler vom Platz verwiesen wird, nimmt automatisch der zweite Mann für diese Position seine Stelle ein.

Regelwidrigkeiten

1. Regelwidrigkeiten sind hier Verstöße gegen Regeln, die nichts mit dem Körper eines Gegenspielers zu tun haben. Sie haben einen Turnover zur Folge (das andere Team bekommt den Ball), anstatt als Personal Foul verbucht zu werden.
2. Es gibt die folgenden Regelwidrigkeiten:

   24-Seconds-Rule — von dem Moment an, in dem Sie den Ballbesitz erlangen, haben Sie nur 24 Sekunden Zeit, um einen Schuß auf den Korb zu machen, sonst bekommt das andere Team den Ball zugesprochen. Wenn Sie auf den Korb schießen und nicht treffen, aber den Abpraller bekommen, wird die **24-Sekunden-Uhr** (am unteren Bildschirmrand) wieder zurückgestellt, und Sie haben weitere 24 Sekunden für den nächsten Schußversuch.

   Half Court Violation — wenn Sie den Ball unter dem von Ihnen verteidigten Korb einwerfen, haben Sie nur 10 Sekunden Zeit, den Ball mit einem Paß oder durch Dribbeln über die Mittellinie zu bringen. Der 10-Sekunden-Count beginnt, sowie Ihr Spieler den Einwurf empfangen hat.
3. Gewisse Regelverstöße und Turnovers gibt es bei Fast Break nicht. Sie können den Ball nicht aus dem Spielfeld herausdribbeln oder herauswerfen, Sie können den Ball nicht wieder auf die andere Seite der Mittellinie *zurückbringen*, wenn Sie diese einmal überschritten haben (»Over and Back«), und es gibt kein Doppeldribbeln.

Auswechslung von Spielern

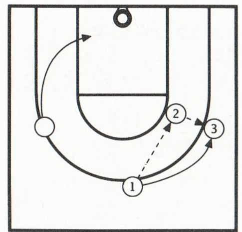
1. Sie können Ihre Spieler so oft auswechseln, wie Sie wollen, aber nur während einer Auszeit (egal, wer diese angefordert hat) und zwischen Spielvierteln (wenn das Spiel automatisch gestoppt wird).

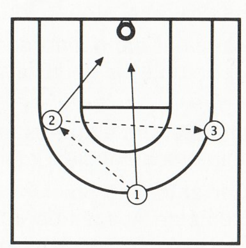
2. Bewegen Sie bei der Spieleranzeige den Joystick nach oben oder unten, um den oder die Spieler, die Sie auswechseln wollen, hervorzuheben; dann drücken Sie die **Feuertaste**, um den Ersatzspieler ins Spiel zu bringen.

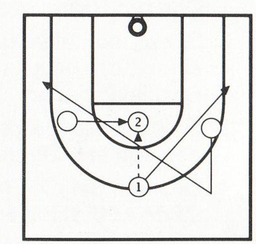
Auszeiten

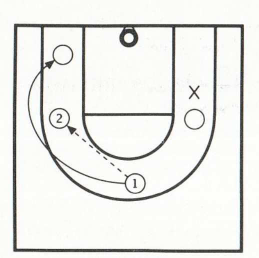
1. Drei pro Hälfte, sechs pro Spiel stehen Ihnen zu.
2. Sie können eine Auszeit nur dann anfordern, wenn die Gegner einen Korb erzielt haben und Sie den Ball außerhalb des Spielfelds haben.
3. Drücken Sie die **Leertaste**, um eine Auszeit (»Timeout«) anzufordern. Daraufhin erscheint die Timeout-Anzeige.
4. Drücken Sie die **Feuertaste**. Die Spieleranzeige erscheint, und Ihnen wird automatisch eine Auszeit berechnet.

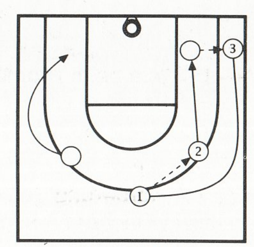
Fast Break

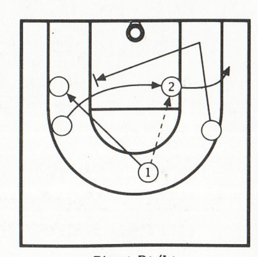

Screen Hi Rt/Lt

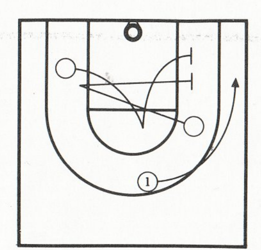

Give N Go

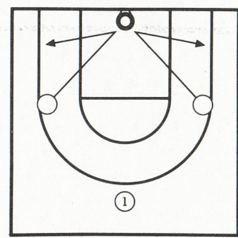

Scissors Rt/Lt

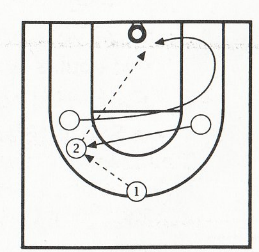

Pick N Roll


Screen Lo Rt/Lt


Pivot Rt/Lt


Dbl. Screen Rt/Lt


Reverse Cut


Ally-Oop

GRAND PRIX CIRCUIT

Die Grand-Prix-Fahrerweltmeisterschaft

All die Spannung und Aufregung des Formel-1-Rennsports. Die superschnelle, actiongeladene Welt technischer Höchstleistung. Machen Sie die Weltreise Ihres Lebens. Wählen Sie einen von drei Weltmeisterschaftsrennwagen, und treten Sie gegen die besten Fahrer der Welt an. Es wird nur einen Sieger geben!

Der Nervenkitzel wird nur vom Siegestriumph übertroffen!

Startanweisungen– PC/Tandy

1. Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A ein. Schalten Sie den Computer ein.
2. Nach Abschluß des DOS-Ladevorgangs drücken Sie zweimal die **Enter**-Taste.
3. Nehmen Sie die DOS-Diskette beim Prompt A> heraus und legen Sie stattdessen die Grand Prix Circuit Diskette 1 ein. Das Etikett muß dabei nach oben weisen.
4. Tippen Sie GP, gefolgt von Enter.
5. Bei der entsprechenden Aufforderung geben Sie die Nummer ein, die der Grafikkarte in Ihrem Rechner entspricht, gefolgt von Enter.
    - CGA und Tandy (4farbig)
    - Tandy (16farbig) (Hierzu ist Diskette 2 erforderlich.)
    - EGA (16farbig) (Hierzu ist Diskette 2 erforderlich.)
    - Hercules Monochrome (2farbig)

   Hinweis: Sie können **Esc** drücken, um zu DOS zurückzukehren.
6. Wenn Sie die16farbige Tandy-Version oder die EGA-Version benutzen, nehmen Sie Diskette 1 bei der entsprechenden Aufforderung heraus. Legen Sie stattdessen Diskette 2 ein, und drücken Sie **Enter**.

Startanweisungen – C64/128

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 2 an. Nehmen Sie etwaige vorhandene Cartridges heraus.

2. Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein.
3. Legen Sie Ihre Grand Prix Circuit Diskette in das Laufwerk ein, mit dem Etikett nach oben.
4. Tippen Sie LOAD"*",8,1 und drücken Sie Return. Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint eine Demonstration des Spiels.

Startanweisungen – Amiga

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 2 an.
2. Legen Sie die Grand Prix Circuit Diskette in das Laufwerk ein, mit dem Etikett nach oben, und schalten Sie den Computer ein.
3. Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige beginnt automatisch eine Demonstration des Spiels.
4. Drücken Sie die Feuertaste, wenn Sie aus der Demo aussteigen wollen. Daraufhin kommen Sie zum ersten Selektionsmenü und können mit der Gestaltung Ihres Rennens beginnen.

Fahranweisungen

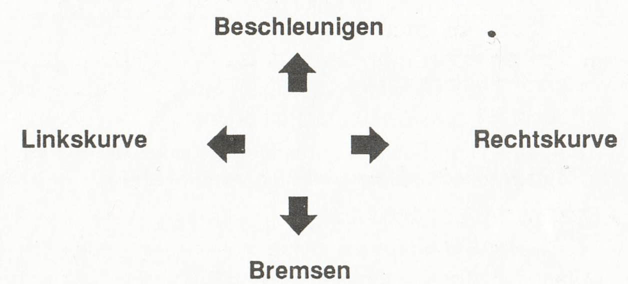
Bei **Grand Prix Circuit** können Sie entweder den Joystick oder den Ziffernblock auf dem PC benutzen. Zum Umschalten der Steuerung auf den Joystick drücken Sie J, zum Umschalten auf die Tastatur drücken Sie K.

Ziffernblock oder Joystick

Bescheunigen
8
Beschleunigen/links 7
9 Beschleunigen/rechts
Linkskurve 4
5
6 Rechtskurve
Bremsen/links 1
3 Bremsen/rechts
2
Bremsen

Hochschalten: A drücken/Joystick hoch und Feuer
Runterschalten: Z drücken/Joystick runter und Feuer

Tastatur (IBM PS/2 Modell 25)



Hochschalten: A drücken

Runterschalten: Z drücken

Tastatur (C128)

Beschleunigen durch Druck von I; Rechtskurve mit L; Bremsen mit K; Linkskurve mit J. Hochschalten mit A und Runterschalten mit Z.

Weitere Steuerungsfunktionen – PC/Tandy

Control S	Toneffekte ein/aus.
P	Pause – beliebige Taste zum Weitermachen drücken
I	Renninformationen ein/aus (Position, Runde, Zeit)
M	Kartenfenster ein/aus
D	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm
Esc	Bringt Sie Bildschirm für Bildschirm rückwärts aus dem Spiel heraus, bis Sie wieder zu DOS zurückkommen.

Hinweis: Wenn Sie während des Spiels für längere Zeit keine Taste berühren, bringt Sie der Computer automatisch wieder zur Demonstration zurück. Drücken Sie eine beliebige Taste zum Neustarten.

Weitere Steuerungsfunktionen – C64/128

F3	Musik ein/aus.
F1	Demonstrationsspiel.
F7	Pause. F7 zum Weitermachen drücken.
C	Zeigt die High Scores für die Rennstrecke, die Sie im Rennstreckenselektionsmenü gewählt haben.
S	Renninformationen ein/aus.
M	Kartenfenster ein/aus.
D	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm.

Weitere Steuerungsfunktionen – Amiga

F1	Schickt Sie von jedem beliebigen Selektionsmenü zur Rennstrecke mit denselben Einstellungen wie beim letzten Rennen.
Cntrl P	Pause. Beliebige Taste zum Weitermachen drücken.
Cntrl S	Toneffekte ein/aus.
I	Renninformationen ein/aus (Position, Runde, Zeit).
M	Kartenfenster ein/aus.
D	Gangschaltung erscheint auf dem Bildschirm.
Esc	Bringt Sie zum Game-Setup-Menü.

Wahl des Rennens

Selektieren Sie mit Hilfe des Joysticks oder des Ziffernblocks. Nach Abschluß Ihrer Wahl drücken Sie **Enter** oder **Feuer** zum Weitermachen.

Renntyp

1. Üben

Wählen Sie diese Option, um ein paar wertvolle Sekunden schneller zu werden und zu entscheiden, welcher Wagen das beste Fahrverhalten aufweist. Es wird Ihnen die in der Option »Runden pro Rennen« bestimmte Anzahl Runden für Ihre Probefahrt zugesprochen.

2. Einzelrennen
Wählen Sie eine der acht Rennstrecken, und los geht's. Zuerst fahren Sie eine Solo-Qualifikationsrunde *(siehe Absatz Qualifikation)*, und dann fängt das Rennen an. Ihre Qualifikationszeit bestimmt Ihre Startposition in dem zehnköpfigen Feld.

3. Weltmeisterschaftsserie
Acht Strecken, acht verschiedene Rennen. Ihr Gesamtpunktestand nach Absolvierung aller acht Rennen bestimmt Ihren Platz in der Fahrerweltmeisterschaft.

Schwierigkeitsgradanzeige

Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, wieviel Geschicklichkeit für Kurvenbeherrschung, Schaltung, Unfallvermeidung usw. erforderlich ist. Steigt vom Anfängerniveau links auf dem Anzeigebalken bis zum Profiniveau ganz rechts.

Grad 1: Anfänger
Nicht allzu schwer: Sie haben ein automatisches Getriebe, und es ist nicht möglich, den Motor zu überdrehen, den Wagen bei Verlassen der Fahrbahn zu beschädigen oder ins Schleudern zu geraten. Manchmal können Sie sogar gegen andere Wagen stoßen, ohne gleich einen Unfall zu erleiden.

Grad 2
Schon ein bißchen schwerer: Sie haben immer noch Ihr automatisches Getriebe und können den Motor nicht überdrehen, aber bei Feld-, Wald- und Wiesenfahrten können Sie Ihr Auto schon beschädigen. Sie können von jetzt an auch ins Schleudern geraten, und die anderen Fahrer büßen ein gut Teil ihres Zartgefühls ein.

Grad 3
Von jetzt an geht es ganz realistisch zu: Sie müssen selbst schalten. (Siehe *Fahranweisungen*.) Schäden können leichter davongetragen werden, und Sie können Ihren Motor überdrehen. Aufpassen, daß Sie nicht aus der Kurve fliegen, und Abstand von Sakamoto halten!

Grad 4
Die anderen Fahrer sind äußerst aggressiv. Mit Motorschaden muß durchaus gerechnet werden. Achten Sie auf Ihre Anzeigegeräte und gehen Sie nicht über die rote Linie hinaus.

Grad 5: Profi
Fahren Sie mit den Besten der Welt um die Wette – und seien Sie auf alles gefaßt! Viel Glück!

Runden pro Rennen (und Übungsrunden)

Wählen Sie zwischen 1 und 99 Runden pro Rennen. Es gibt nie mehr als eine Qualifikationsrunde.

Rennstreckenwahl

Wenn Sie Übung oder Einzelrennen wählen, müssen Sie auch eine Rennstrecke wählen. (Bei der Rennserie müssen Sie alle acht Strecken nacheinander absolvieren.)

Heben Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten eine der acht Rennstreckenabbildungen hervor, und drücken Sie dann die **Feuertaste** oder **Enter**, um die Rennstrecke zu wählen.

Brasilien
Autodromo da Cidade do Rio de Janeiro
Rennstreckenlänge: 3,126 Meilen
Rennlänge 1987: 61 Runden, 190,693 Meilen

Monaco
Circuit de Monaco
Rennstreckenlänge: 2,068 Meilen
Rennlänge 1987: 78 Runden, 161,298 Meilen

Kanada
Circuit Gilles Villeneuve, Montreal
Rennstreckenlänge: 2,740 Meilen
Rennlänge 1986: 69 Runden, 189,007 Meilen

USA
Detroit Grand Prix Circuit
Rennstreckenlänge: 2,500 Meilen
Rennlänge: 63 Runden, 157,500 Meilen

England
Silverstone Circuit
Rennstreckenlänge: 2,969 Meilen
Rennlänge 1987: 65 Runden, 192,985 Meilen

Deutschland
Hockenheim-Ring
Rennstreckenlänge: 4,223 Meilen
Rennlänge 1987: 44 Runden, 185,832 Meilen

Italien
Autodromo Nazionale di Monza
Rennstreckenlänge: 3,604 Meilen
Rennlänge 1987: 50 Runden, 180,197 Meilen

Japan Suzuka International Race Course
Rennstreckenlänge: 3,499 Meilen
Rennlänge 1987: 51 Runden, 185,560 Meilen

Hinweis: Wenn Sie den Rennzettel sehen wollen, auf dem die besten Durchschnittsrundenzeiten für jede Rennstrecke angegeben sind, heben Sie eine Rennstrecke hervor und drücken Sie C. (Wenn Ihre Übungs- oder Rennergebnisse gut genug sind, werden sie automatisch auf Diskette gespeichert und erscheinen dann auf dem Rennzettel für diese Strecke).

Fahrzeugwahl

Schauen Sie sich die drei Wagen an, indem Sie den Joystick auf und ab bewegen bzw. die entsprechenden Pfeiltasten drücken. Wenn Ihr Traumauto auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Feuertaste oder Enter.

Ferrari

Ein V12-3,5-Liter-5-Gang-Flitzer, der die allerbesten Fahreigenschaften aufweist. Gerät nicht so schnell ins Schleudern wie die anderen Autos, ist aber ein wenig langsamer. Ein guter Wagen für Anfänger.

Williams

Ein 3,5-Liter-V8-Renault mit 6-Gang-Getriebe. Hat durchschnittliche Werte für Geschwindigkeit, Fahrverhalten und Bremsvermögen.

McLaren

Ein Honda-Turbo-Kraftpaket mit 6-Gang-Getriebe und enormer PS-Leistung – der schnellste der drei Wagen. Doch die Geschwindigkeit geht auf Kosten von Bremskraft und Fahrverhalten.

Qualifikation

Sowohl bei Einzelrennen als auch Serienrennen müssen Sie zuallererst eine Qualifikationsrunde absolvieren. Sie fahren dabei gegen die Uhr – also so schnell wie möglich absolvieren! Ihre Qualifikationszeit bestimmt Ihre Position in der 5 Reihen à 2 Wagen umfassenden Startformation.

Ihre Leistung sowie Ihre Position in der Startformation wird automatisch nach Abschluß der Runde angezeigt. Wenn Sie die Runde nicht vollenden (oder länger als drei Minuten dazu brauchen), werden Sie an die Boxen geschleppt und erhalten den Vermerk DNQ bei Ihrem Namen, der besagt, daß Sie die Qualifikationszeit nicht erreicht haben und von der Teilnahme am Rennen leider ausgeschlossen sind.

Die Konkurrenz

Die anderen neun Fahrer, die Sie natürlich am liebsten ganz hinten im Feld sehen wollen, sind charakterlich und von Ihrem Fahrkönnen her verschieden. Diese Fahreranordnung stuft die Fahrer gemäß Ihrem Fahrkönnen von Weltspitze zu Anfänger ein:

Auto Nr.	Name	Nationalität
88	Travis Daye	Kanada
27	Bruno Gourdo	Frankreich
01	Don Matrelli	Italien
12	Toni Borlini	Italien
4	Vito Giuffre	Italien
2	Peter Kurtz	Deutschland
66	Cal Tyrone	USA
05	Tse Sakamoto	Japan
09	Nigel Levins	England

Das Cockpit

Der Drehzahlmesser

Die große Anzeige in der Mitte. Registriert in Tausenden die Umdrehungen pro Minute (U/min) Ihrer Antriebswelle. Je höher die Zahl, desto härter arbeitet der Motor. Wenn die Nadel in den roten Bereich (um die 11000 U/min) oder die roten Linien vordringt – dann ist es möglich, daß Ihr Motor bald den Geist aufgibt.

Das Lenkrad

Der Joystick dreht das Lenkrad nach rechts bzw. links.

Der Schadensanzeiger

Schäden beeinflussen Bremskraft und Fahrverhalten. Das Schadensausmaß wird durch einen rechteckigen, farbigen Balken oberhalb des Lenkrads angezeigt. Von Null angefangen wechselt der Balken während seiner Bewegung von links nach rechts dreimal die Farbe. Wenn der Balken bis ganz nach rechts vorstößt, scheiden Sie aus dem Rennen aus und müssen an die Boxen geschleppt werden. Machen Sie also beizeiten einen Boxenstopp.

Der Tacho

Liegt links vom Schadensanzeiger. Die Digitalanzeige gibt die Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde an (100 mph = 160 km/h). Zum Gasgeben und Bremsen siehe die Joystickanweisungen.

Die Rückspiegel

Zwei Rückspiegel sind zu beiden Seiten des Cockpits angebracht.

Das Kartenfenster

Oben links auf dem Bildschirm. Dieses Streckendiagramm zeigt Ihnen, wo Sie sich gerade befinden – Sie sind der große weiße Punkt, die kleineren Punkte sind die anderen Rennwagen. Tunnels werden durch eine unterbrochene Linie auf der Strecke markiert.

Kurventechnik

Ein erstklassiger Fahrer ist an seiner Kurventechnik zu erkennen. Hier kann man am ehesten einen anderen Fahrer überholen – oder selbst überholt werden. Die Taktik besteht grundsätzlich darin, einen winzigen Moment später als der andere Fahrer zu bremsen. Alle Kurven haben gestreifte Einfassungen. Entfernungsmarkierungen für 150, 100 und 50 Meter sind immer am Außenrand von Kurvenanfahrten zu finden.

Die Boxen

Die Boxen sind immer an der äußeren Fahrspur der Rennstrecke. Wenn Ihr Schadensanzeiger zu hoch steigt, wird's Zeit, daß Sie den Boxen mal einen Besuch abstatten.

1. Fahren Sie an die Boxen und stoppen Sie zwischen den zwei waagrechten weißen Linien – der Boxenbildschirm erscheint dann automatisch.

Mit Ausnahme zweier Rennstrecken – Kanada und Italien – liegen die Boxen stets kurz hinter der Startlinie. In Kanada und Italien liegen Sie kurz vor der Ziellinie.

2. Wählen Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten eine dieser drei Optionen und drücken Sie den Feuerknopf oder Enter:
   - Links wechseln (die beiden linken Reifen wechseln)
   - Rechts wechseln (die beiden rechten Reifen wechseln)
   - Alle wechseln

   Hinweis: Alle Reifen zu wechseln, nimmt mehr Zeit in Anspruch, aber es sind dann alle Schäden behoben, und der Schadensanzeiger kehrt wieder auf Null zurück.

3. Achten Sie auf die Boxuhr in der Ecke. Sowie Ihre Crew fertig ist, drücken Sie den Feuerknopf, um aus den Boxen herauszubeschleunigen.

Rennergebnisse

Nach jedem Rennen

Nach jedem Rennen erscheint eine Anzeige, die Ihre Gesamtzeit und die Durchschnittsgeschwindigkeit sowie Angaben über die beste Rundenzeit umfaßt (einschl. wie schnell Sie fuhren, welches die beste Runde war und wie lange Sie dafür brauchten).

Ist Ihre beste Durchschnittsrundenzeit unter den zehn besten, die jemals für diese Rennstrecke erreicht wurden, wird sie automatisch in den Rennzettel aufgenommen. Wenn Sie die ganze Rennserie fahren, können Sie sich durch Drücken des Feuerknopfes über Ihren Punktzuwachs informieren.

Rennserienergebnisse

Nach jedem Rennen der Serie erscheint eine Anzeige mit dem Rennsieger, dem Austragungsort des nächsten Rennens und den von den ersten sechs Fahrern gewonnenen Punkten. Ihr Name erscheint in Weiß. Bei vorzeitigem Ausscheiden erscheint der Vermerk DNF neben Ihrem Namen.

Die bei einem Rennen gewonnenen Punkte werden jedesmal zu den bei den vorigen Rennen gewonnenen Punkten hinzugezählt. Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl nach den acht Rennen gewinnt den Grand Prix.

Spielsicherung – PC/Tandy und Amiga

Sie können jeweils am Ende eines Rennens sichern:

1. Wenn die Rennserienergebnisanzeige erscheint, drücken Sie F2 zum Sichern des Spiels. Zum erneuten Laden des Spiels drücken Sie F1.
2. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 9 ein (bis zu 9 Spiele können gespeichert werden) und drücken Sie Enter. Bei Wahl einer bereits schon einmal gewählten Nummer wird das vorher unter dieser Nummer abgespeicherte Spiel überschrieben.
3. Drücken Sie Enter zum Weitermachen.

Spielsicherung – C64/128

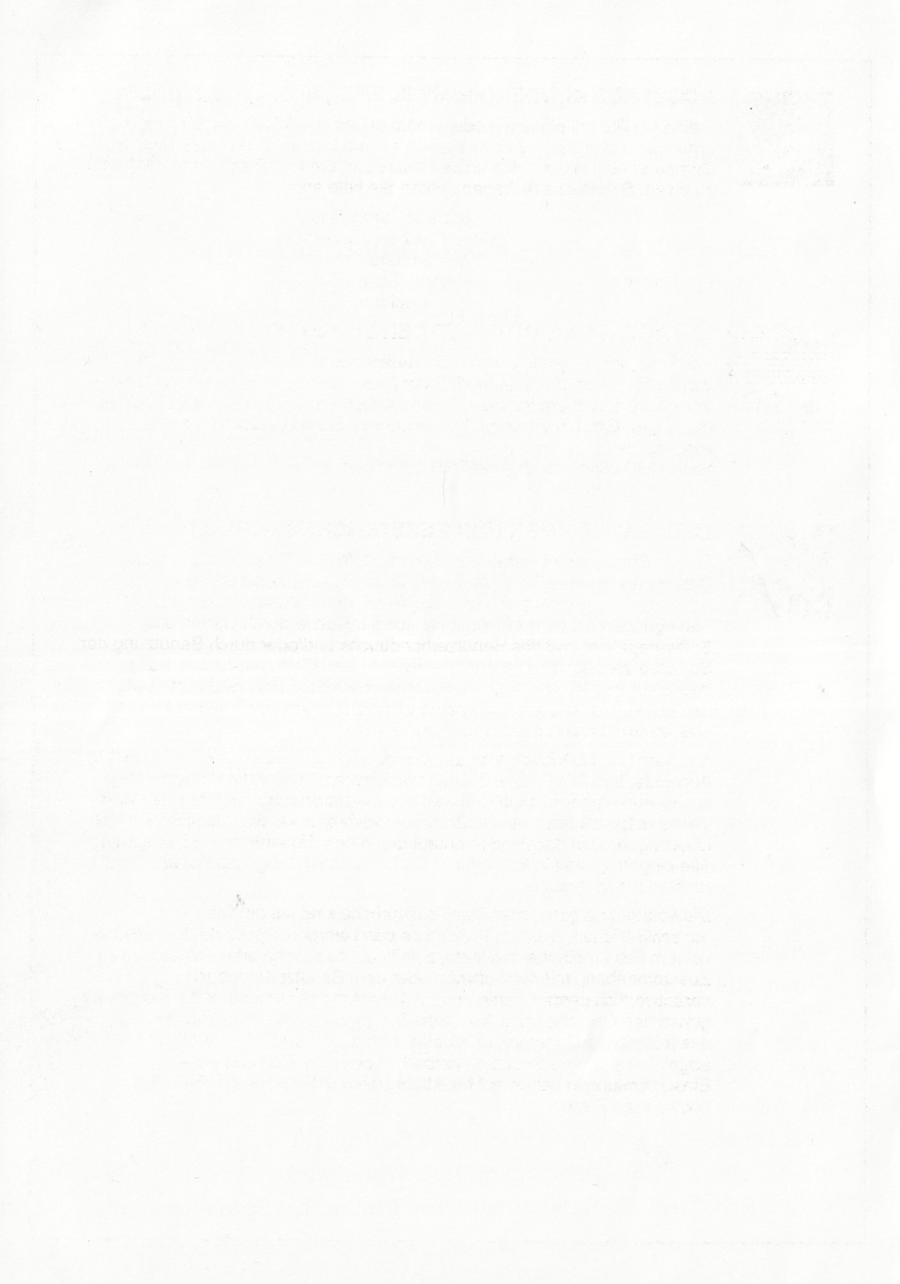
Sie können jeweils am Ende eines Rennens sichern:

1. Wenn die Rennserienergebnisanzeige erscheint, heben Sie den Kasten »Save« hervor und drücken die Feuertaste. Sie können immer nur ein Spiel gleichzeitig gesichert haben.
2. Zum Laden eines gesicherten Spieles heben Sie den Kasten »Load« hervor und drücken die Feuertaste. Zum Starten des Rennens heben Sie dann den Kasten »Continue« hervor und drücken die Feuertaste.

Fast Break – Spielentwurf von Steve Cartwright

4th & Inches – Spielentwurf von Bob Whitehead

Grand Prix Circuit – Spielentwurf von Distinctive Software, Inc.

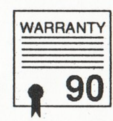




ACCOLADE KUNDENDIENST IN ENGLAND: 44-71-738-1391

Falls Sie Hilfe mit diesem – oder einem anderen – ACCOLADE Produkt brauchen, rufen Sie uns ganz einfach an, am besten direkt von Ihrem Computer aus. Wir werden unser Bestes tun, um Ihre Fragen und Probleme zu lösen. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:

Accolade Europe Ltd.
Attn: Customer Service
50 Lombard Road
London SW11 3SU
England



90-TÄGIGE GARANTIE AUF DER DISKETTE

Accolade, Inc. garantiert dem rechtmäßigen Eigentümer für eine Zeitspanne von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Für schadhafte Datenträger kann innerhalb dieser 90-tägigen Gewährleistungsfrist kostenloser Ersatz gefordert werden, vorausgesetzt, es liegt kein Mißbrauch, keine übermäßige Abnutzung, Verschleiß oder unsachgemäße Behandlung vor.



LIZENZABKOMMEN UND GESETZLICHER HOKUS POKUS

Dieses Computersoftwareprodukt (kurz "Software") sowie die zugehörige Dokumentation werden dem Kunden unter einem Lizenzvertrag von Accolade, Inc. geliefert und unterliegen folgenden Beschränkungen und Bedingungen, zu deren Einhaltung sich der Kunde durch Öffnen des Softwarepakets und des Benutzerhandbuchs und/oder durch Benutzung der Software verpflichtet. Die Vergabe dieser Lizenz ist keine Übertragung irgendwelcher Rechte, Eigentumsverhältnisse oder anderer Interessen an der Software oder dem Benutzerhandbuch, mit Ausnahme der in dieser Lizenzvereinbarung ausdrücklich genannten.

Die vorstehend genannten Rechtsansprüche sind die einzigen und ausschließlichen, die dem Kunden gewährt werden. Accolade, Inc. kann in keinem Fall für direkte, indirekte, zufällige, spezifische oder Folgeschäden im Zusammenhang mit der Software oder dem Benutzerhandbuch verantwortlich gemacht werden. Mit Ausnahme der vorstehend ausdrücklich genannten Garantie lehnt Accolade, Inc. jegliche stillschweigenden oder ausdrücklichen Garantien und Haftungsansprüche ab. Ausdrücklich abgelehnt wird jede implizite Haftbarkeit einschließlich und ohne Einschränkung in bezug auf Marktfähigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck.



The best in entertainment software.™

Accolade Europe Ltd, Unit 17, The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, London SW11 3SU. Telephone: 071-738 1391